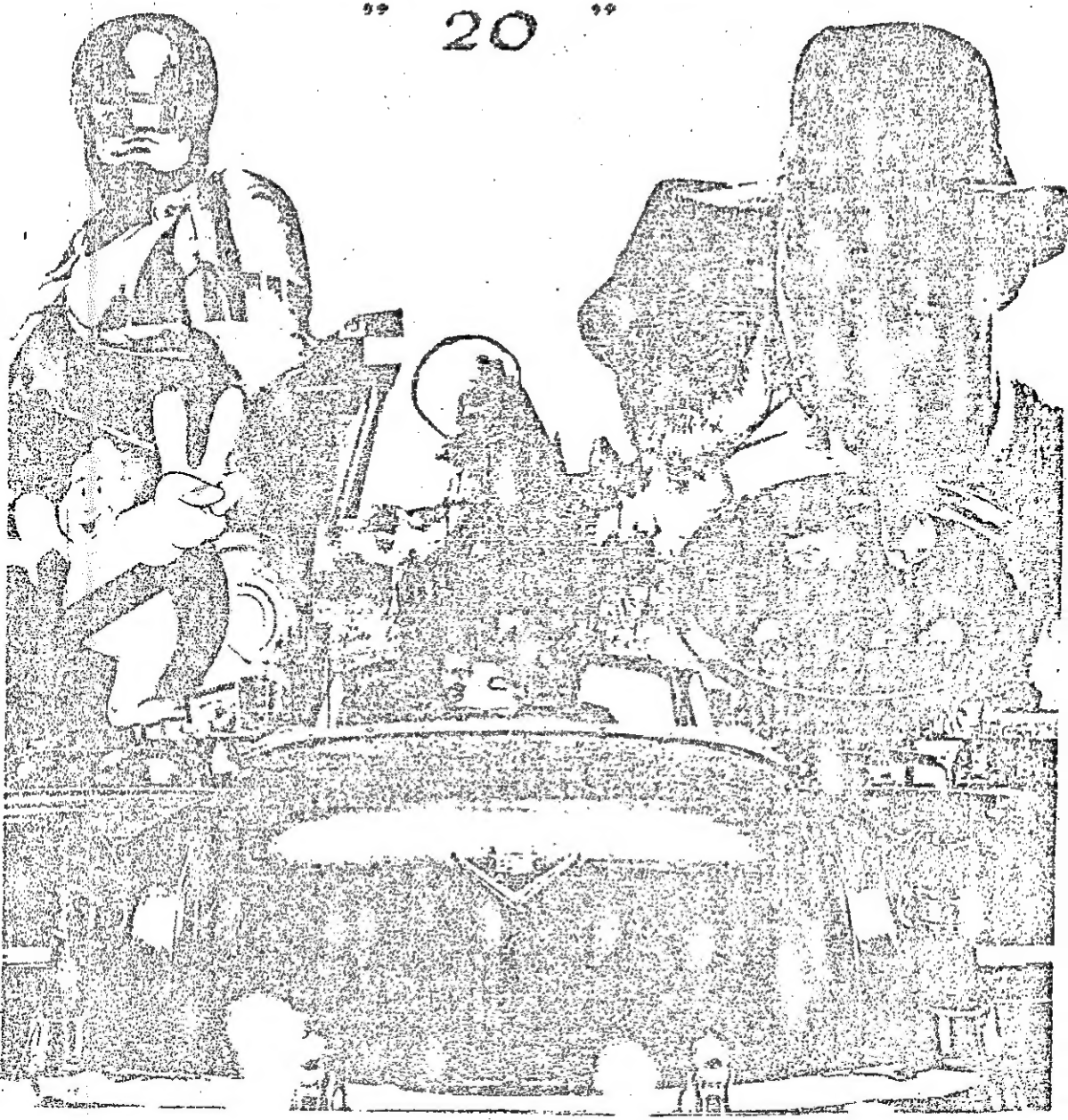
A Rede Soft

apresenta:

Rede News

" 20 "



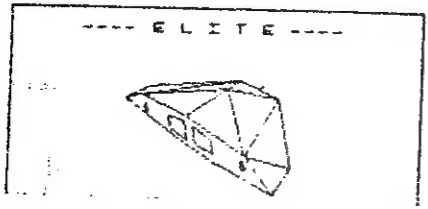
E L I T E

por

Rogerio Matielo

Podemos dizer que o programa ELITE , antes de ser um jogo, é um modo de viver (ou de morrer).
portanto , para que você não morra antes de ver quem o matou, foi preparado este guia de referencias dos comandos disponiveis.
O jogo está baseado em um fator conhecido por todos nos dias de hoje ou seja o CAPITALISMO .

Para ser bem sucedido, você deve comprar produtos pelos preços mais baixo e revende-los pelos preços mais caros Aí reside o conceito do jogo. Para poder ganhar mais dinheiro, será necessario que você viaje pelas oito galaxias conhecidas , comprando e vendendo itens, mas principalmente enfrentando e destruindo os piratas e inimigos que encontrar no seu caminho.



Desaconselhavel não atacar outras naves que não tenham uma atitude hostil contra você , pois a federação galatica, mantém cameras espalhadas pelo espaço que permitem registrar qualquer atitude de pirataria , bem como , de transporte de carga ilegal, portanto cuidado com tudo que você carregar e em quem você atira.

Comandos na estacao orbital :

1- sai da estação
2- compra de carga
3-venda de carga
4-compra de armamento
L-status do piloto
K-cotação de preços
P-dados do planeta indicado
O-carta de navegação local
I-mapa galatico
S-sobe cursor
X-desce cursor
N-cursor a esquerda
M-cursor a direita
R-localiza um planeta
B-retoma o cursor ao planeta
CAPS-pausa
CAPS & 1-aborta
ENTER-carga no interior da nave

Navegando pelo espaco :

1-visão frantal da nave
2-visão traseira da nave
3-visão esquerda da nave
4-visão direita da nave
S-sobe a nave
X-desce a nave
N-nave a esquerda
M-nave a direita
I-mapa galatico
O-carta local
P-dados do planeta indicado
K-cotação de preços
L-status do piloto
D-distância do planeta
R-localiza um planeta
B-retoma o cursor
A-dispara os lasers
C-ativa o computador
E-ativa E.C.M
J-ativa torus jump
M-aciona bomba de energia

T-arma missil
V-desarma missil
F-dispara missil
H-aciona salto espacial
G-aciona salto inter-galatico
Q-aciona modulo de escape
SYMBOL-reduz a velocidade
SPACE-aumenta a velocidade
ENTER-carga no interior da nave

DICAS & POKES

by Paul Anthony Schmitz

1- codigos dos tele-transportadores do jogo Starquake :

01 ULTRA 02 DELTA 03 EXIAL 04 ALGOL
05 QUAKE 06 IRAGE 07 OKTUP 08 RAMIX
09 AMAHA 10 AMIGA 11 KYZIA 12 VEROX
13 ASOIC 14 TULSA 15 SONIQ

CODIGOS ESPECIAIS DO JOGO :
BOUNTY BOB STRIKES BACK

Para utilizar este codigos, você deve assim que o jogo for carregado, presionar a tecla 2 Feito isso, vai aparecer um menu de ajustes do jogo, onde você deverá colocar os códigos, esses códigos farão que você inicie o jogo em fases mais adiantadas.

01 - IHB 03 - JDP 05 - DVJ 07 - RHH
02 - LTO 04 - MLB 06 - OAQ 08 - XHR

POKES

Os pokes abaixo foram descobertos por mim, utilizando o ótimo programa LIFE GUARD, e funcionaram perfeitamente

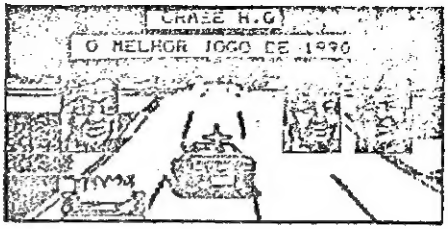
PROGRAMA &	POKE
ADVANCED PINBALL SIM.	35237,0
BATAMAN III THE MOVIE	58317,0
CHASE H.Q	45221,0
INDIANA JONES II MOVIE	43076,0
MR HELI	56128,0
NAVY MOVES II	54047,0
RICK DANGEROUS	58356,0
SOL NEGRO I	25436,0
VIXEN I	51789,0

O.B.S- quando for-pokerar o jogo Mr Heli, faça-o no menu, pois se você pokear durante a partida, haverá um crash no sistema.

Dica ." DEVIANTS "

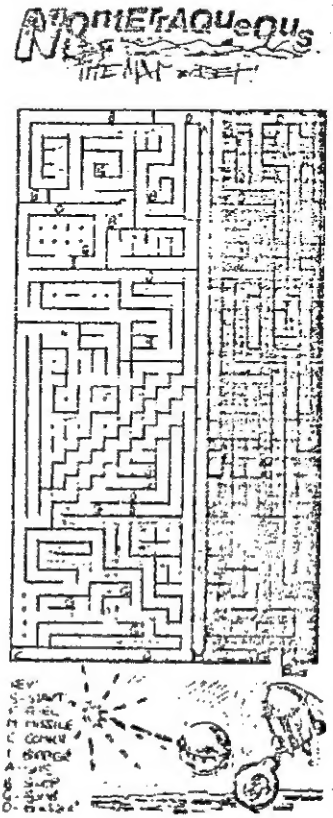
No Rede News 13 foi publicado o Mapa deste jogo e os nomes dos teletransportadores, assi doi nomess estão incorretos :

01 - DENIZIENT o certo é DENZIENT
02 - DIZZIDIUS o certo é DIZZIDUS



Códigos de acesso :

ARMY MOVES II - 27351
FREEDY HARDEST II - 897653
GAME OVER II - 18024
NAVY MOVES II - 63723
TITANIC II - SUSIE



DIZZY 1, 2 e 3

MANHAIS

Por Dilson M. de Moraes

Dizzy 1 - Existe uma passagem no subterrâneo à esquerda da tela aonde tem a pá do coqueiro, que usando-se o extintor conseguimos congelar a cachoeira; esta tela chama-se crazy labirinth e no final tem um objeto (pirareta).

O diamante serve para abrir uma passagem na cristal mountains.

O capacete de mineiro serve tambem para eliminar frutinhas verdes.

Existe alguma procedimento que faça com que o screen fique limpo, na parte superior e possamos lêr o nome do objetos que pegamos.

Dizzy 2 - Consegui praticamente solucionar o " puzzles " ; consegui reunir 29 coins e obtive o score de 54.100 pontos.

1- Pegar a máscara de mergulho (rulver snokler) que fica em uma cabana no topo das árvores .

2- Entrar no fundo do mar e pegar os destroços do navio , a pá (salt vater spade).

3- Largar a pá na pedrinha azul que fica na tela à direita dos destroços do navio (surgirá uma bolha de ar).

4- Pegar a espada (sharp glass sword) que fica em uma cabana nas árvores.

5- Largar a espada em cima da sepultura que fica no outro lado da praia (após atravessar o fundo do mar e pegar a bolha de ar).

6- Nos subterrâneos que existem abaixo da sepultura aberta pela espada, você recolherá a dinamite.

7- Com a dinamite e o detonador (infra red detonador) você explorirá as pedras que impedem o acesso ao saco de moedas(bag of golden coins)

8- Pegar a chave que fica no pier (ultima tela da ilha)após o fundo do mar.

9- Entrar na sepultura aberta pela espada, caminhar até a última tela do subterrâneo (a direita) e larga-la sobre um barril que está enterrado.

10- Penetrar na pasagem, pegar o fôrno micro-ondas (microvave oven)

11- Pegar o machado que fica perto da sepultura da ilha, pegar a bíblia (woodiaxe e holy bible)

12- Largar o machado em cima da ponte pencil.

13- Pegar o tesouro .

14- Trocar com o dono do armazem : o saco de moedas, o tesouro, o forno de micro-ondas e a cabeça de video (small video camera, que está no topo das árvores), pelo bote desidratado, motor, galão de combustivel e chave de egnição .

15- Largar estes objetos no pier na ordem acima

16- Pular em cima do barco e andar junto com êle até a última tela

17- Pegar a moeda.

Até aí eu consegui, mas não acho a 30ª moeda, e acredito que de posse das 30 moeda (se é que elas existam) eu passe pelo irmão gêmeo do dono do armazem.
Obs- Trocar sempre os objetos de posição para que você nunca largue a máscara no fundo do mar, pois você só tem uma vida !
Ao pegar o tesouro esteja de posse da bíblia , pois caso contrário ao sair pela sepultura você será fulminado por um ráio (o tesouro é amaldiçoado !)

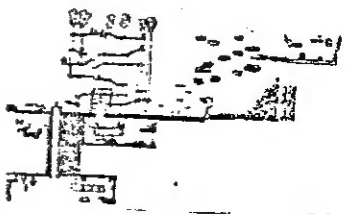
Cuidado com as armadilhas na floresta.
As moedas que consegui recolher, estão muitas vezes ocultas, por cercas, cascas de árvores, pedras, plantas, etc
Não encontrei aplicação para o "Sinclair abuser mag".
Espero que você aproveite (caso ainda não tenha) a minha solução parcial do game, e , diga como se consegue a moeda numero 30 .

D I Z Z Y - 3

Por Dilson M. de Moraes

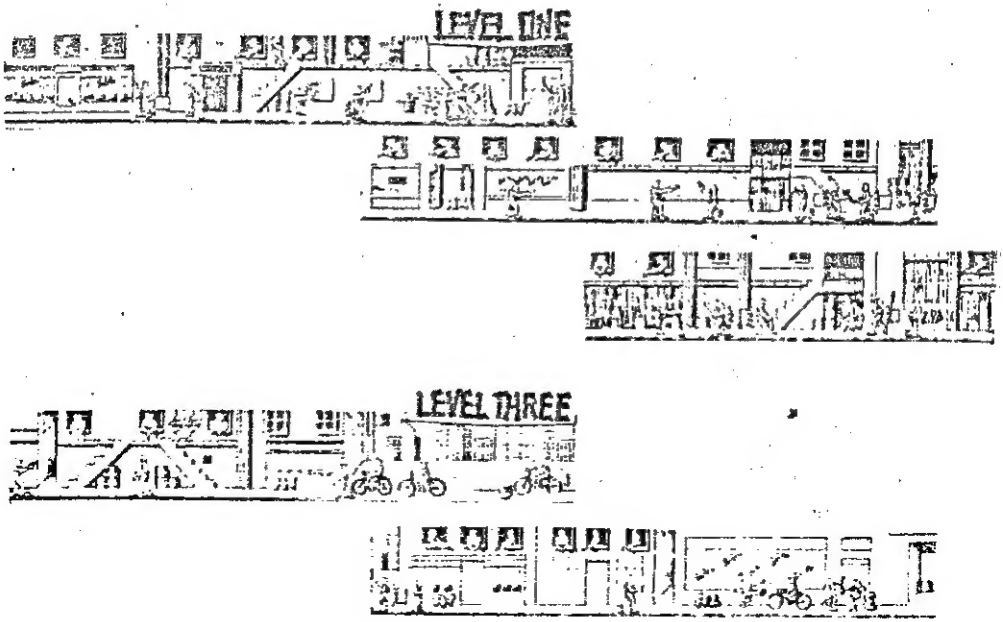
É uma paródia à historia infantil João e o pé de feijão mágico, um clássico. Neste game participam alguns membros da família Dizzy e o objetivo é resgatar a namorada do Dizzy (Daisy) e comprar a cabana com 30 moedas de ouro ; como no Dizzy 2 , tambem só encontrei 29 moedas, ajude-me a encontar a 30ª moeda !

1- Dê a maçã verde para o troll .
2- Pegue a jarra d'agua e jogue no fôgo.
3- Pegue o pão e dê ao rato.
4- Pule o jacaré (você consegue !) e pegue a pedra (heavy bolder).
5- Suba e pegue o osso no sotão (attic).
6- Ligue a chave da porta.
7- Dê o osso ao cachorro (primeiro pegue a pedra que está em baixo e no seu lugar coloque o osso .
8- Pegue as pedras (heavy bolder) , são 3 e largue na ponte (brokin bridge) , o nivel sobe e você pula sobre o pedaço de tábua .
9- Vá até o bebê Dizzy e pressione o "ENTER", êle manterá um diálogo com o Dizzy e dará uma garrafa de poção para dormir.
10- Use a poção e adormeça o dragão que está depois da tela do jacaré.
11- Pegue um saco que está sobre o poco, ele permite ao Dizzy carregar mais objetos .
12- Volte e pegue as duas chaves que estão no castelo (uma na ponte !).
13- Caminhe e suba a encosta do vulcão e pegue outra chave (shinny golden key).
14- Use as três chaves e acione os dispositivos dos elevadores .
15- Suba nas árvores e pegue a alavanca com o gran Dizzy e a picareta, logo após , pegue tambem o batedor de porta (knooker door) .
16- Pegue a vaquinha (sigay low) .
17- Coloque a alavanca sobre o poço e solte-a. .... o Dizzy cai .....
18- O Dizzy está num estranho mundo de ponta cabeça, pegue a outra chave .
19- E tente vender a vaquinha para o dono do armazem, ele não comprará e acabará por dar em troca um grão de feijão !
20- Peque o grão de feijão e coloque-o no estrume que fica na tela aonde você pegou a vaquinha.



21- Vá até o castelo levando o batedor de porta (bras knooker door) e use-o na porta que está trancada em cima (na tela sobre o denzen).
22- Pegue o balde e vá até a fonte que está na encosta do vulcão , encha-o.
23- Solte o balde sobre o esterco que já está com o feijão e . . surgirá um pé de feijão mágico !
24- Suba , e passando pelas nuvens Dizzy vai até um castelo aonde está presa a Daizy !
25- Pegue o ôvo do dragão e desça até a caverna que fica sob o controle dos elevadores.
26- Deposite o ôvo no ninho ao lado do outro e o dragão deixará o Dizzy passar
27- Ao lado suba , e usando a picaeta remova as pedras , que impedem o Dizzy
28- Pegue o tapete e use-o para estende-lo sobre as portas de aço que estão no castelo das nuvens.
29- Faça o elevador descer (acionando a chave) e salve a Daisy.

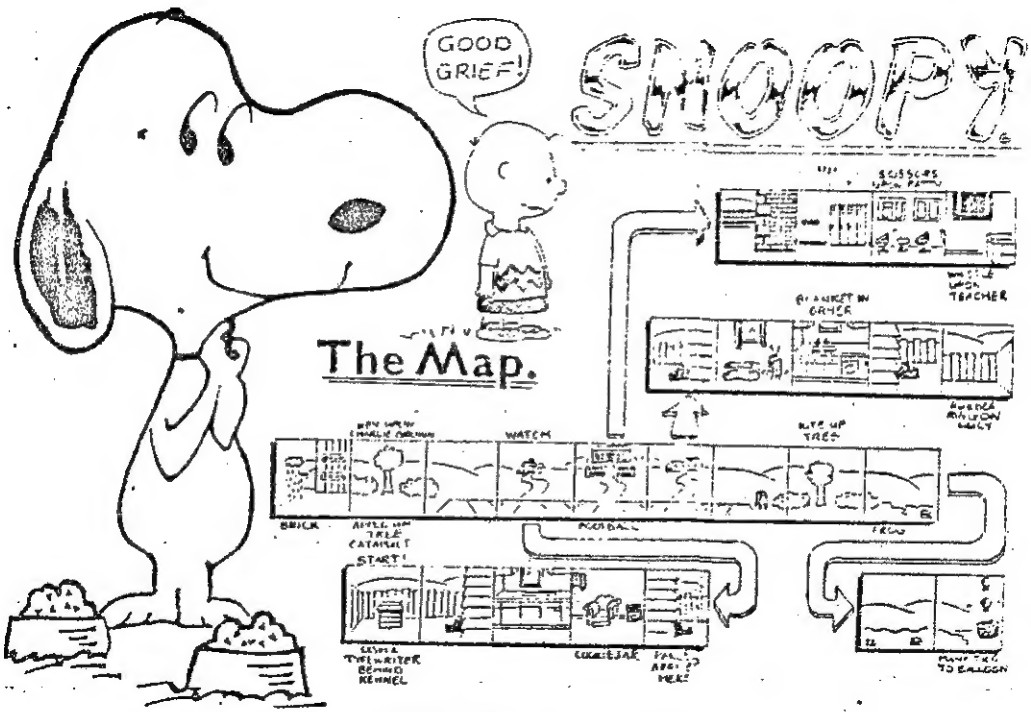
Mapa Completo do Robocop 1



DICAS- CHRISTINO PEIXOTO .

DESOLATOR - Assim que o programa carregar, ele vai pedir para ler o primeiro nivel, outros niveis, ao inves de rodar o primeiro basta voce adiantar a fita e carregar o outro de sua preferencia.
ARKANOID I - Assim que se classificar entre os recordistas, bata voce escrever "PBRAIN" entao toda vez que voce perder voce continuara na mesma tela que parou
STAR FARCE - Redefinir as teclas com "TRONIC" sendo assim, voce ficara' com vidas infinitas.
WEELIE (codigo dos niveis) :
1- WILLY 2-SHARK 3-BEBOP
4-XENON 5-ZX83D 6-2HOL3
WIZARD'S LAIR (codigos) :
1-HAWLO 2-CAIVE 3-VAULT
4-LLAYP 5-DUNGN 6-CRYPT
DOMINATOR (ERRATA DO REDE NEWS 19)
Quando voce estiver jogando pressione "SYMBOL SHIFT + B + L" entao no canto superior esquerdo vai aparecer a frase "CHEAT ON" assim que ela estiver fixa na tela, estara' acionado o sistema de imunidade, mas lembre-se a cada fase que vier voce devera acionar novamente.

MAPA COMPLETO DO SNOOPY



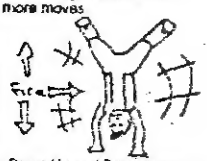
Sessao : Soluction the games

DOUBLE DRAGON II

This is one of those beat-'em-up things, I'm afraid. Still, a tip is a tip, and here's a huge bundle of them from Stephen Hancock.

TIPS

• Don't use joystick, use keys. You'll find you can achieve more moves



• Press Up and Down together, with either Left and Fire or Right and Fire and you'll do a cartwheel. This is useful for getting out of tight spots.

HOW MANY HITS NEEDED TO KILL THE ENEMY

Kick – good (two hits needed)
Punch – pretty good (three)
Whirlwind – brilliant (one)
Headbutt – pretty good (three)
Elbow – good (three)
Back-kick – useless (you can't kill them at all)
Kneeling – average (weakens them)

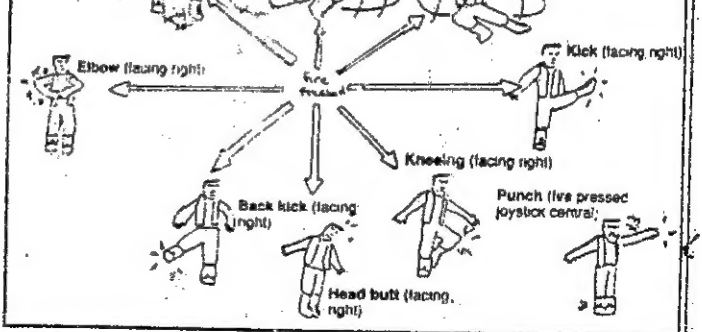
THE ENEMY

This bloke loves to chuck things at people – from boxes to knives.

She enjoys smashing you in the mug with her mace.

This bloke thinks he's hard – he picks you up from the back and shakes you.

The nard-man with the braces – he just steps you.



These ones like punching you, so make 'em eat boot!

Willy – he's more violent, but dies easily. Don't try kicking or punching him or he'll fill you with lead, so give him a whirlwind kick.

THE WEAPONS

Knife Good, you can hit the baddies from a distance.

Mace Not bad, but you're usually hit before you can use it.

Spade Good, one or two hits to kill, but lose it before you reach the corncrake harvester or you won't be able to jump.

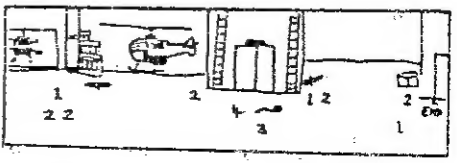
Boxes These will knock down two at once.

Boulder Same as boxes.

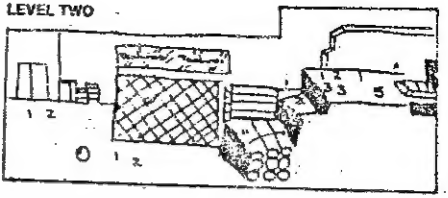
Grenade Pick it up, then chuck it because you've only got a few seconds before it goes off.

Log Same as boxes.

LEVEL ONE



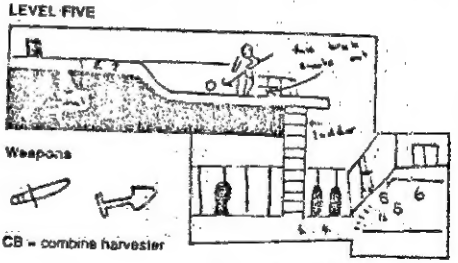
LEVEL TWO



LEVEL THREE

LEVEL FOUR

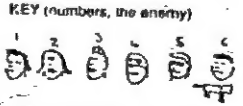
LEVEL FIVE



Weapons

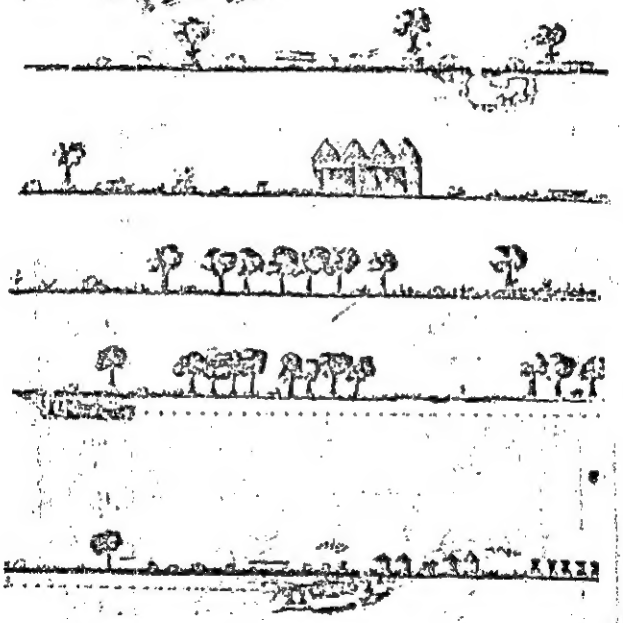
CB = combine harvester

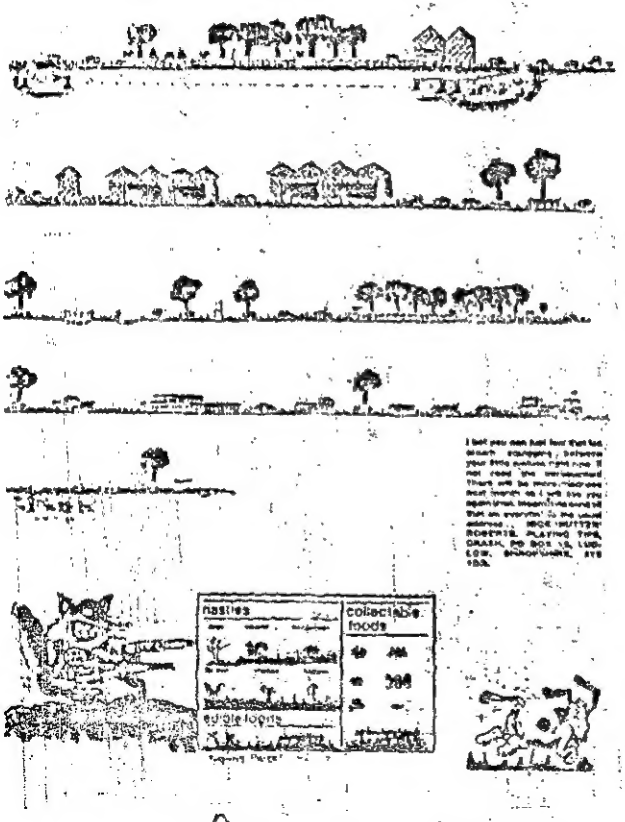
KEY (numbers, the enemy)



Well, there we go. Thanks, Stephen. Anyone who's still stuck after that lot must have their joystick plugged in the wrong way round or something.

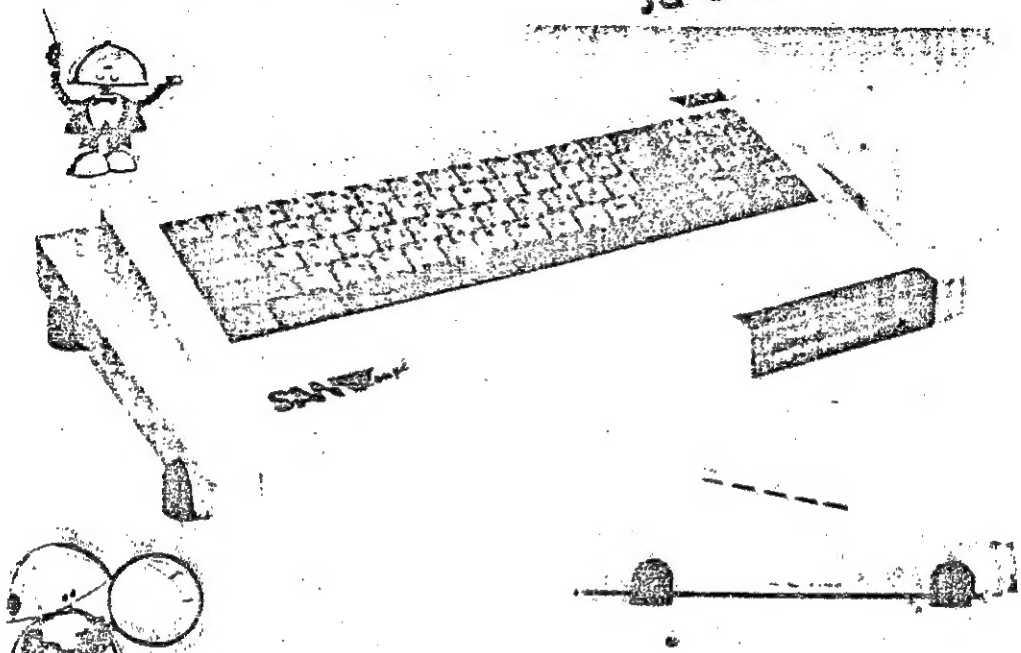
FOX Fights Back

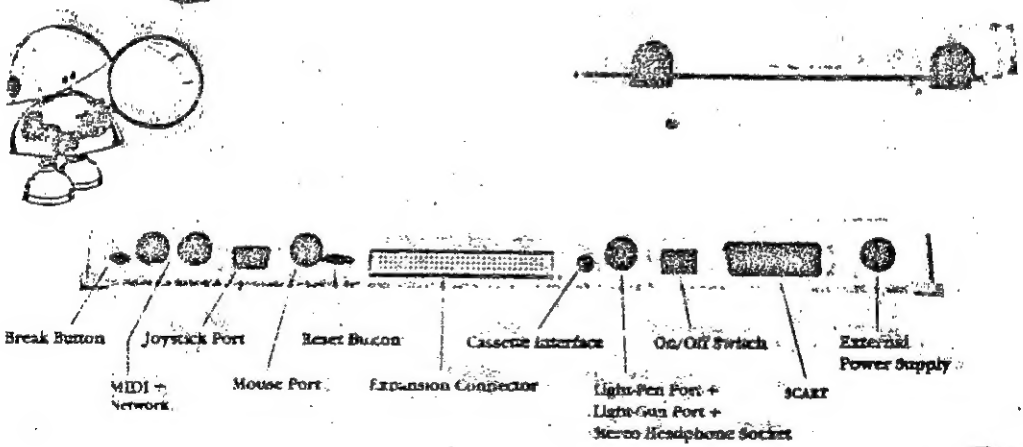


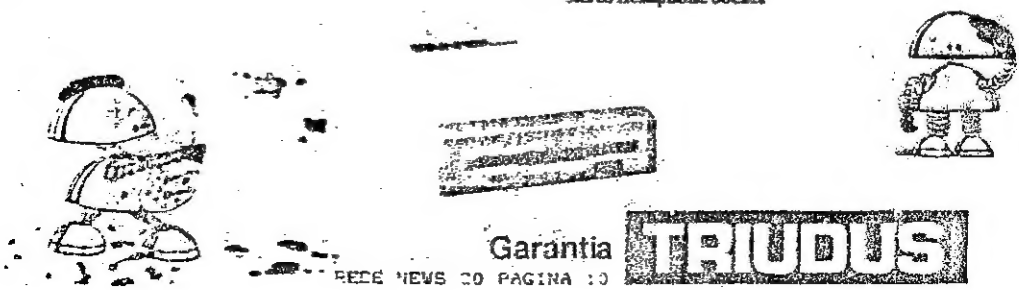


SAM

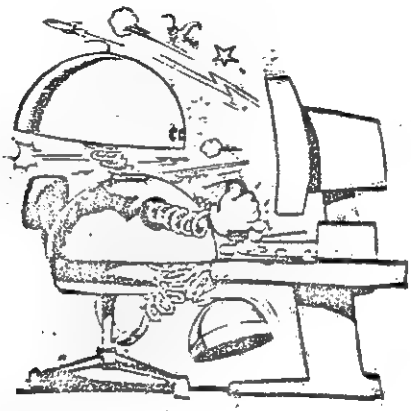
O Super Spectrum já chegou







Garantia TRUDUS



SAM COUPE

O SAM é o computador ideal para evoluir para todo o possuidor de um Spectrum. Com 128 cores e 4 modos gráficos, 6 canais stereo, 256 K de RAM podendo ter um drive standard de 3,5" permite aproveitar a sua biblioteca de programas Spectrum que andou a construir na após.

Para quem se vai iniciar no mundo da micro informática o SAM é igualmente o computador ideal. Possuidor de uma relação qualidade / preço inigualável tem todos os interfaces necessários a tal computador.

- Saída para Monitor
- Saída para Midi
- Saída scart
- Ligação para Joystick e Mouse
- Ligação a Gravador
- Ligação a Lightpen

É um computador expansível podendo ser acopolados um ou dois drives de 3,5", expandir a memória, etc.

ENTRE NO MUNDO SAM — O SUPER SPECTRUM

COMPATIBILIDADE COM O SPECTRUM ASSEGURADA

O SAM vêm com uma cassete, que compatibiliza 85% do Software Spectrum existente.

Brevemente existirão Programas específicos para o SAM que tirarão partido das extraordinárias qualidades Gráficas e Sonoras do Computador.

CARACTERISTICAS TECNICAS:

PROCESSADOR: Z 80 B a 6 MHz

ROM: 32 K contendo o SAM BASIC

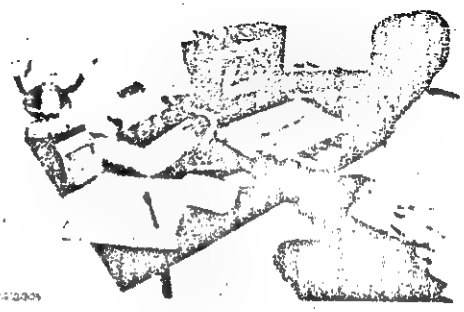
RAM: 256 K expansível a 512 K

SOM: Sintetizador SAA 1099, 6 canais, 8 oitavas stereo com amplitude

GRAFICOS: 4 Modelos Gráficos, permitindo até 128 cores

TECLADO: Tipo Profissional de 72 teclas, incluindo 10 teclas de Função

DRIVES: 1 ou 2 Drives amovíveis de 3,5", com capacidade de 770 K formatados



AGENTE

SAM

UM COMPUTADOR GARANTIDO ASSISTIDO DISTRIBUIDO

PELA: TRIUDOS

SAM COUPE - O FUTURO DO SPECTRUM ?

por Luciano Silveira

Ola' amigos ! Muito do que voce vai ler aqui, talvez voce ja' tenha lido ou ouvido alguem falar. No entanto, a Rede nao poderia deixar de dar a sua palavra sobre esta incrivel novidade. Assim, se voce nao tem acesso as publicacoes estrangeiras, ou seja , a informacao atualizada, aqui esta' um resumo dos ultimos acontecimentos.

Voce , nos ultimos anos, tem programado e jogado incriveis jogos no seu Spectrum. Ao programar, voce ja' deve ter sentido falta de melhores recursos graficos, sonoros e de programacao , e ao jogar voce ja' deve ter tido algum pensamento do tipo " Se o TK , assim, ja' e capaz de fazer esses jogos incriveis, o que faria se tivesse mais recursos.
Em meados de 1989, dois caras chamados Alan Miles e Bruce Gordon, anunciaram a sua criacao, que aos poucos abalaria todo o mundo do Spectrum - o Sam Coupe .
De inicio , ninguem acreditou, quem acreditou , desconfiou. Um novo Spectrum, muito mais poderoso e com preco de um 128 k !.
Durante meses se especulou sobre a nova maravilha enquanto a MGT (Miles Gordon Technology) anunciava o seu produto nas principais revistas dedicadas ao Spectrum na Inglaterra e a coisa toda atingiu o seu pico em Dezembro , com a aproximacao do natal. Neste mesmo mes, a revista Crash publicara uma entrevista com Uncle Mel Croucher , criadiante ingles que conta piadas por telefone na sua "Computer Fun Line" e que escreveu o manual do usuario do Sam Coupe . A MGT anunciava que o Sam Coupe ja estava disponivel em varias lojas, mas as pessoas reclamavam da dificuldade de se encontra'-lo nas lojas. Mais tarde, Uncle Mel Croucher diria na sua "Computer Fun Line" :
-Sabe qual e a diferenca entre o Sam Coupe e o monstro de Loch Ness? E' que algumas pessoas juram que realmente viram o monstro de Loch Ness! Em fevereiro, a MGT organizou um "tour" por todo o pais, para expor ao publico, o Sam Coupe funcionando , ao vivo e em todas as suas 128 cores.
Daí entao , o Sam Coupe comecou a se tornar realmente disponivel nas lojas, mas ninguem confiava no novo produto, poucissimas pessoas acreditavam e compraram . A compatibilidade com o Spectrum , que julgaram ser de 80 % , acabou sendo de 5 % e as Soft-Houses declararam abertamente que nao tinham a menor intencao de apoiar o novo computador , especialmente a "Ocean". As vendas so comecaram a aumentar depois que a revista Crash inaugurou o "Sam Coupe Forum" em maio , uma secao que relata as ultimas noticias do Sam Coupe , inclusive um concurso para escolher qual o melhor programa que explorasse a sua capacidade, com um premio de 15 mil libras ! . A secao apresenta ainda , cartas de leitores que adquiriram um Sam Coupe e elogiam bastante, ao mesmo tempo em que discutem abertamente os seus problemas .
Hoje , a Crash traz na capa um selinho dizendo "SAM COMPATIBLE" e ate mesmo comercializa o computador que ja' e cobicadissimo , mas a historia nao para por ai .
Em julho, a MGT entrou em concordata e faliu. O desespero foi generalizado, mas Bruce Gordon e Alan Miles fundaram a Sam Computers , enquanto boatos especularam sobre qual seria a empresa que passaria a ter os direitos sobre o Sam Coupe .
Em agosto, a Amstrad teve uma importante reuniao a portas fechadas , na Franca , para discutir o seu novo lancamento, os resultados dessa reuniao ainda nao sao do meu conhecimento.

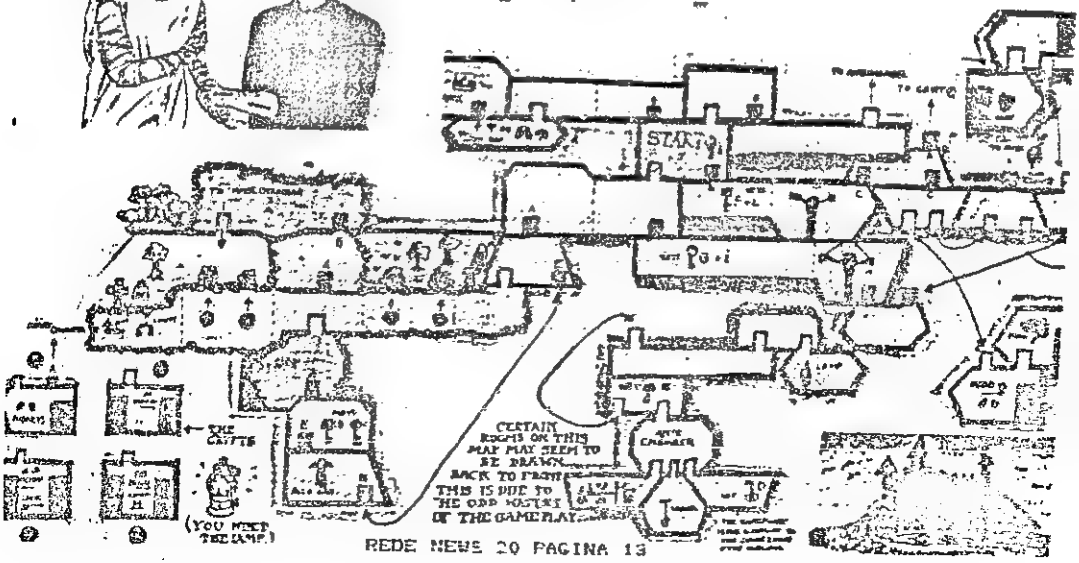
Han , afinal de contas, o que e' o San Coupe' ?

O San Coupe' levou , segundo seus criadores, pelo menos tres anos para ser totalmente desenhado e construido. Ele apresenta as seguintes caracteristicas :

- 256 K de RAM , expandivel a 512 K.
- 128 cores.
- 8 canais de som estereo , 8 oitavas.
- Entradas para 2 drives de 1MB cada, embutidos.
- 4 modos de tela, desde Spectrum e 80 colunas (512 X 192) ate' telas de 256 X 192 pixels, onde se pode ter 16 cores por linha, uma cor diferente para cada pixel, sem invasao de cor !
- Saidas para todos os principais perifericos ja' existentes como mouse, impressora, expenssao para 512 K , drive externo e MIDI. Saidas tambem para moniter, TV.UHF , joystick e saida para qualquer aparelho de som .
- BASIC semelhante ao do Spectrum. Porem mais sofisticado.
- CHIP de 6 MHZ, que funciona com o dobro da velocidade do Spectrum, mais o comando BLITZ, que faz tudo que acontece na tela ficar mais rapido, e que torna seis vezes mais rapido que o Spectrum.
- Teclado profissional de 72 teclas, sendo 10 teclas de funcoes redefiniveis, podendo ser programadas para enviar para a memoria qualquer String ou Texto. DOS com "BOOT" a um toque de botao !.
- Ele apresenta ainda , um visual bonito, em uma caixa branca incriveimente aerodinamica, que permite apoio para as maos enquanto se digita.
- Acompanha manual , fita cassete com emulador Spectrum e o programa FLASH, uma especie de The Artist II, so' que bem mais sofisticado.

Final .....

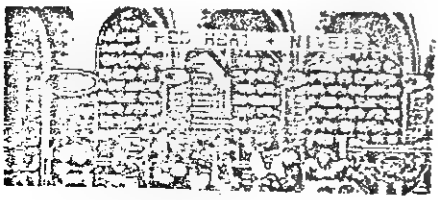
Mapa Completo do Bride of Frankstein



Super dicas

fornecidas gentilmente por :
Ricardo Suzuki

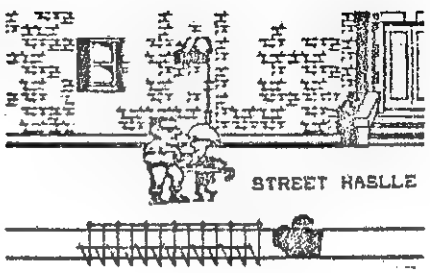
GEMINI WING
level 1 - thestart
level 2 - eyeplant
level 3 - whatwall
level 4 - goodnite
level 5 - skulldug
level 6 - bigmouth
level 7 - creepish
level 8 - finalfxa



HUMAN KILLING MACHINE
pressionar C e O e então X, para avançar um nivel.

INDIANA JONES THE LAST CRUSADE
pressionar O , T e D no menu principal durante o jogo. SHIFT 2 o levará adiante dento dentro do nivel e SHIFT 3 o levará ao inicio do próximo nivel.

STRIDER
presionar 2 e 0(zero) no menu principla , a borda piscará. Dentro do jogo, acione a pausa com H , e então SHIFT 2 o levará adiante dentro do nivel e SHIFT 1 o levará ao inicio do próximo nivel.



SANXION
Redefina as teclas do jogo para "CHEAT". O programa pedirá uma password, digite "LYNN" e você terá infinitas naves.

SHINOBI
Redefina as teclas do jogo para "GRUTS" . Aparecerá a mensagem "HELLO CHEEKY". Redefina novamente as teclas ao seu gosto para jogar com infinitas vidas.

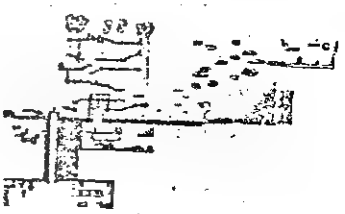
IKARI WARRIORS
Logo após o carregamento do jogo, e ainda com a tela de abertura, digite (uma tecla por vez) "PETELIVES" , e obtenha infinitas vidas. OBS-cópias multi-faceadas, dependendo do ponto onde o botão magico foi acionado, podem não mais dispor deste recurso.

XENON I
Durante o jogo, acione a pausa com "BREAK". Pressione as teclas "TINY" e então o comando de tiro no joystick ou teclado, e terá vidas infinitas.

D I Z Z Y - 3

Por Dilson M. de Moraes

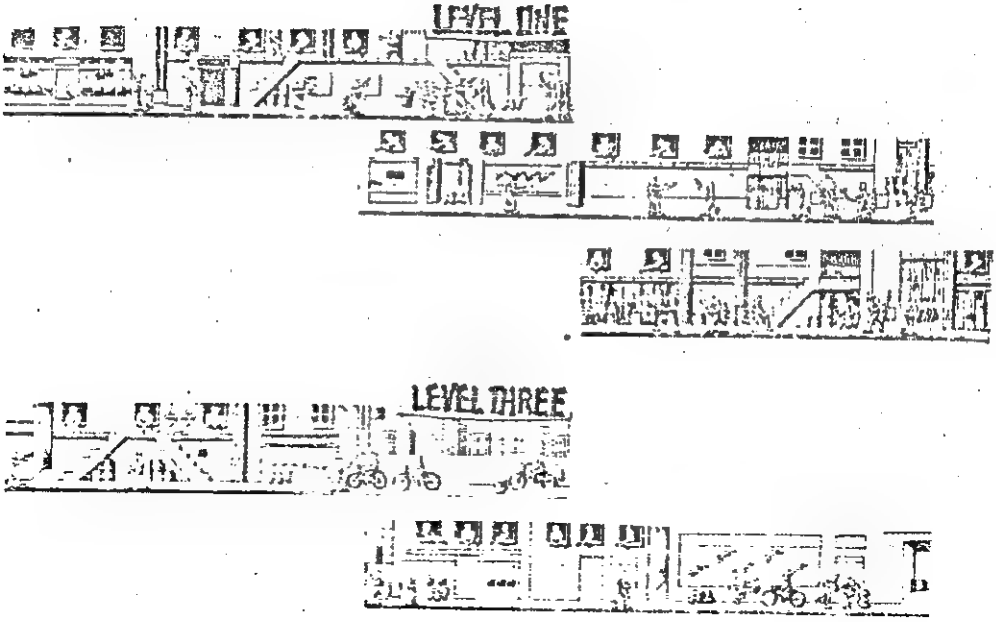
É uma paródia à historia infantil João e o pé de feijão mágico, um clássico. Neste game participam alguns membros da família Dizzy e o objetivo é resgatar a namorada do Dizzy (Daisy) e comprar a cabana com 30 moedas de ouro ; como no Dizzy 2 , tambem só encontrei 29 moedas, ajude-me a encontar a 30ª moeda !



1- Dê a maçã verde para o troll .
2- Pegue a jarra d'agua e jogue no fôgo.
3- Pegue o pão e dê ao rato.
4- Pule o jacaré (você consegue !) e pegue a pedra (heavy bolder).
5- Suba e pegue o osso no sotão (attic).
6- Ligue a chave da porta.
7- Dê o osso ao cachorro (primeiro pegue a pedra que está em baixo e no seu lugar coloque o osso .
8- Pegue as pedras (heavy bolder) , são 3 e largue na ponte (brokin bridge) , o nivel sobe e você pula sobre o pedaço de tábua .
9- Vá até o bebê Dizzy e pressione o "ENTER", êle manterá um diálogo com o Dizzy e dará uma garrafa de poção para dormir.
10- Use a poção e adormeça o dragão que está depois da tela do jacaré.
11- Pegue um saco que está sobre o poco, ele permite ao Dizzy carregar mais objetos .
12- Volte e pegue as duas chaves que estão no castelo (uma na ponte !).
13- Caminhe e suba a encosta do vulcão e pegue outra chave (shinny golden key).
14- Use as três chaves e acione os dispositivos dos elevadores .
15- Suba nas árvores e pegue a alavanca com o grão Dizzy e a picareta, logo após , pegue tambem o batedor de porta (knocker door)
16- Pegue a vaquinha (sigmy low)
17- Coloque a alavanca sobre o poço e solte-a. . . . o Dizzy vai .....
18- O Dizzy está num estranho mundo de ponta cabeça, pegue a outra chave .
19- Se tente vender a vaquinha para o dono do armazem, ele não comprará e acabara por dar em troca um grão de feijão !
20- Pegue o grão de feijão e coloque-o no estrume que fica na tela aonde você pegou a vaquinha.

21- Vá até o castelo levando o batedor de porta (bras knocker door) e use-o na porta que está trancada em cima (na tela sobre o denzen).
22- Pegue o balde e vá até a fonte que está na encosta do vulcão , encha-o.
23- Solte o balde sobre o esterco que já está com o feijão e surgirá um pé de feijão mágico !
24- Suba , e passando pelas nuvens Dizzy vai até um castelo aonde esta presa a Daizy !
25- Pegue o ôvo do dragão e desça até a caverna que fica sob o controle dos elevadores.
26- Deposite o ôvo no ninho ao lado do outro e o dragão deixará o Dizzy passar
27- Ao lado suba , e usando a picaeta remova as pedras , que impédem o Dizzy
28- Pegue o tapete e use-o para estende-lo sobre as portas de aço que estão no castelo das nuvens.
29- Faça o elevador descer (acionando a chave) e salve a Daisy

Mapa Completo do Robocop 1



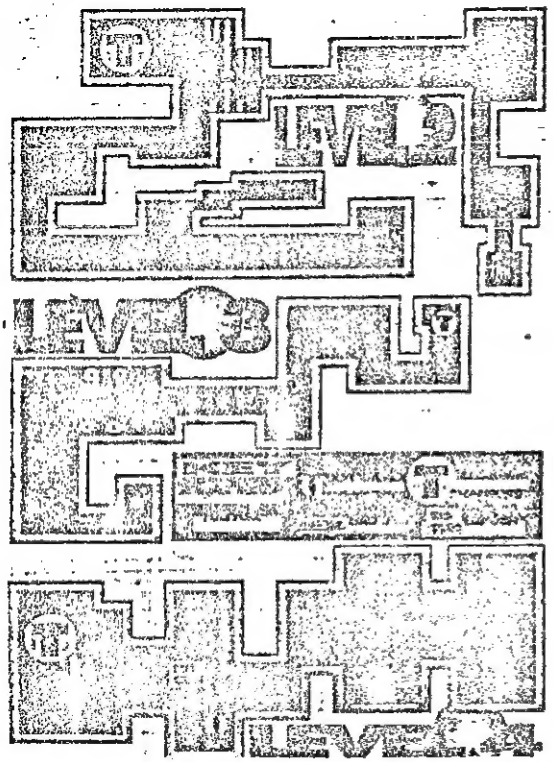
DICAS , POKES E MANHAS PARA TK MANIACOS OU MENOS MANIACOS .

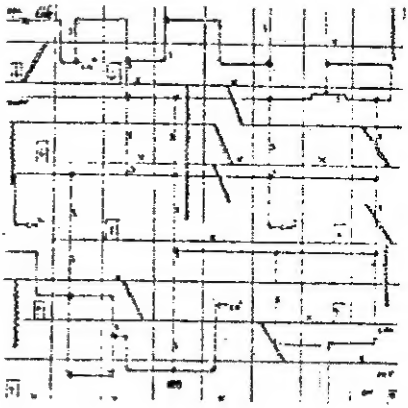
THE UNTOUCLABLES - ao entrar no score, digite " HUMPHREY BOGART " depois aperte O-W-E para mudar de fase.
CHASE H.Q - redefina com " S H O C K E D " e siga as intrucoes na tela.
DIZZY II - aperte " P O A " na tela de abertura, ate' o sinal . segure e aperte enter ate' os bracinhos se mexerem. selecione a tela . com as teclas " Z X " .
JASON'S GEM - aperte " O W A " ate' ouvir o " biip ! " vidas infinitas
OPERATION THUNDERBOLT - redefina UP = 7 , DOWN = 6 , LEFT = 8 , RIGHT = 9 , FIRE = 0 , ROCKET = SPACE , selecione 2 jogadores. PLAYER 1-1 , PLAYER 2-2 , selecione Sinclair 2 e use o joystick. Fogo duplo ! (obs- costuma falhar muito este truque).

POKES .....
INDIANA JONES THE LAST CRUSADE 42389,0 VIDAS
CABAL 34822,44 IMUNIDADE
CHASE H.Q 39998,166 CREDITOS

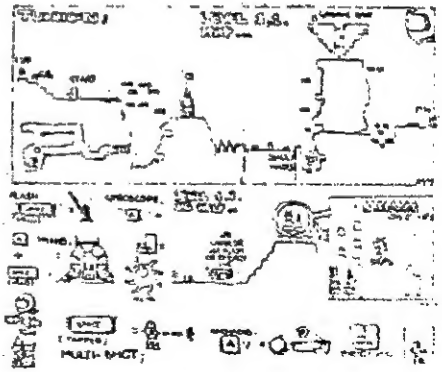
Dicas e pokes enviados por Flavio Massao Matsumoto & Luciano Silveira .

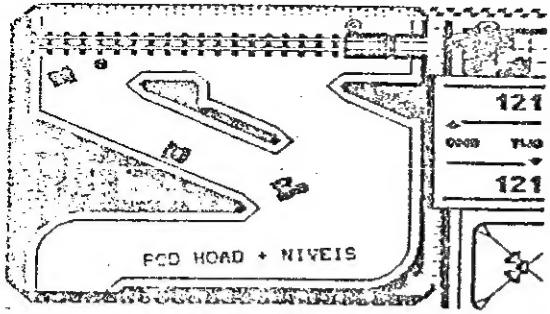
Mapa Dan Dare 3 abaixo e Garfield Winters Tail >>>>>>>

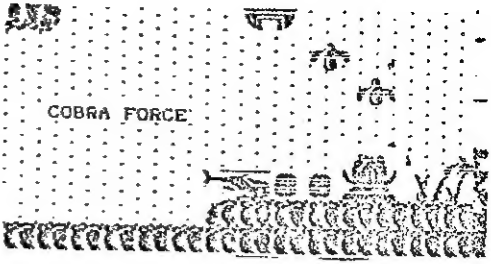


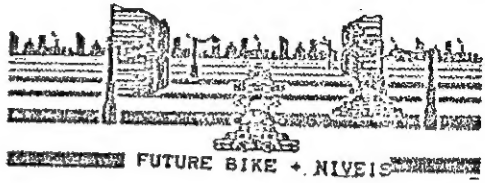


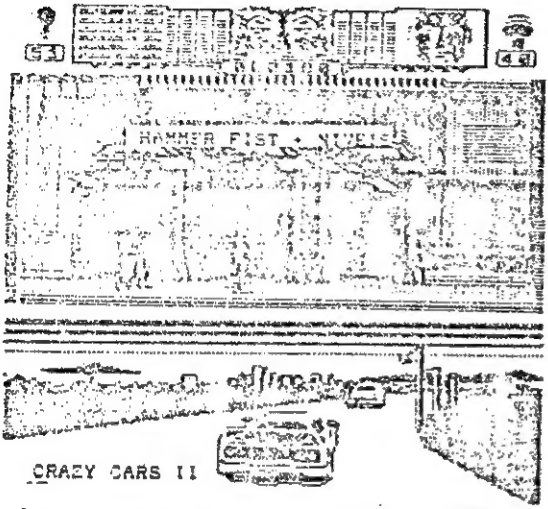
TURRICAN



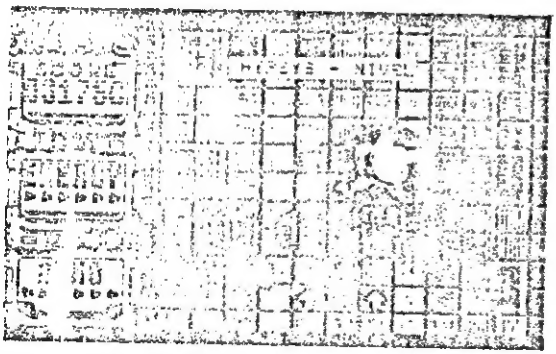

121
121
POD HOAD + NIVEIS

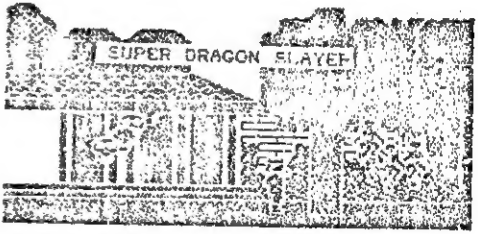

COBRA FORCE

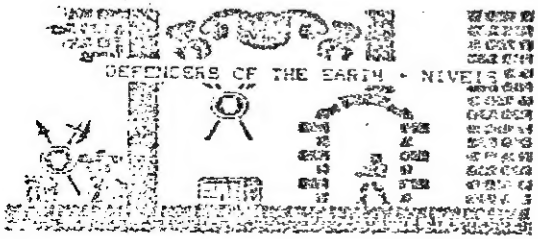

FUTURE BIKE + NIVEIS

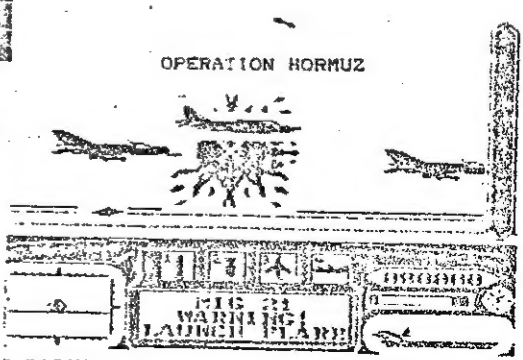

HAMMER FIST + NIVEIS
CRAZY CARS II

PERIGO DELGADO + NIVEIS

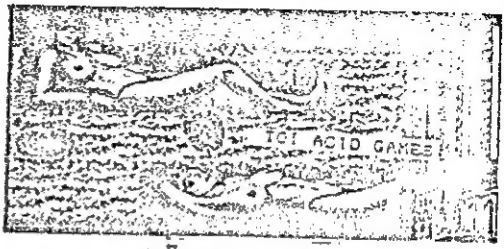

HIPSYS + NIVEL

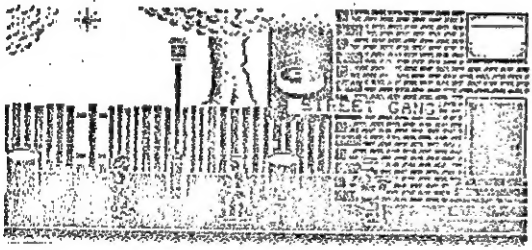

SUPER DRAGON SLAYER

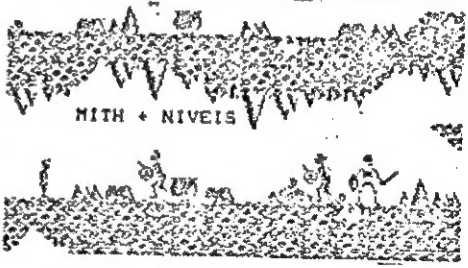

DEFENDERS OF THE EARTH + NIVEIS


OPERATION HORMUZ
MIG 21
WARNING!
LAUNCH PLANE

SESSAO CATALOGO:

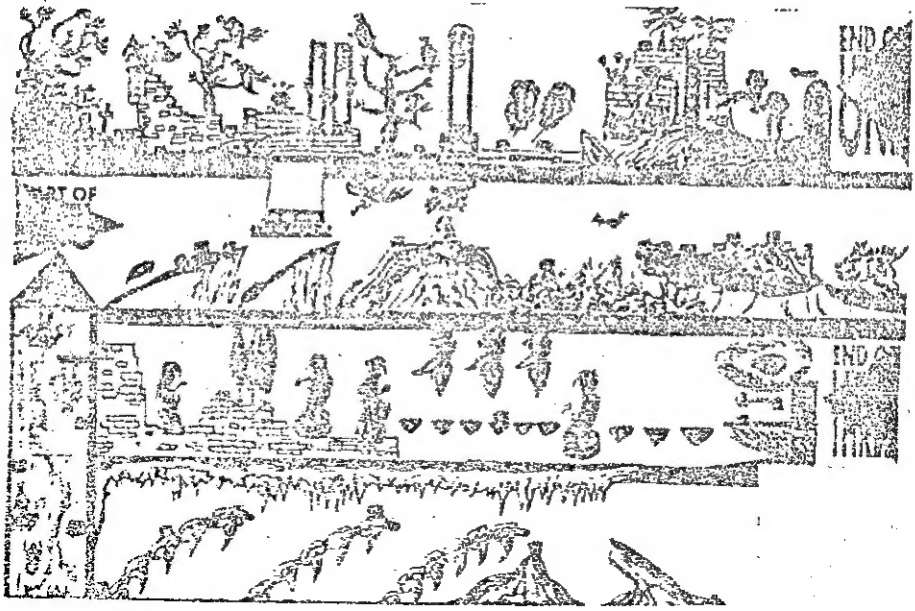
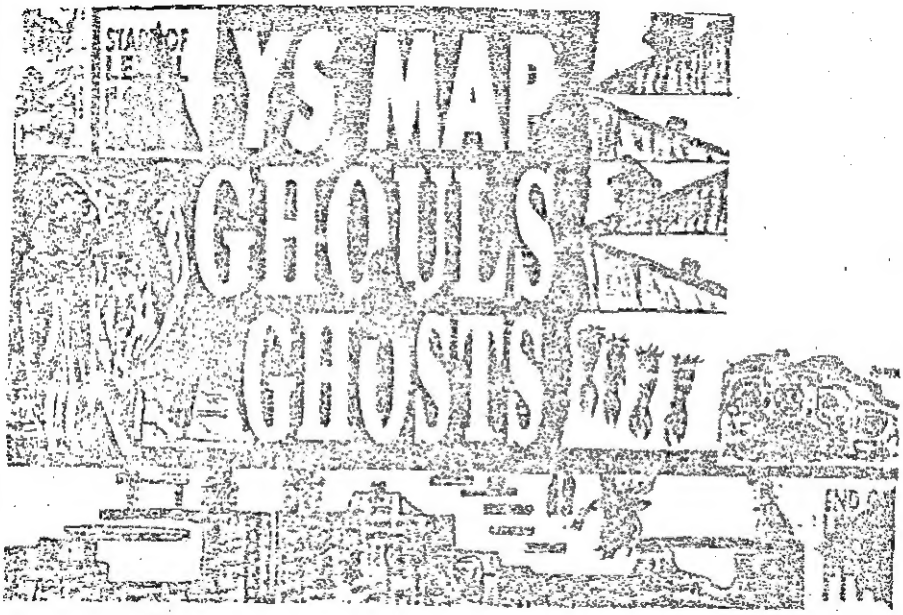






TITULO	SOM	GRÁFICO	ANIMACAO	MEDIA
ROAD ROAD + NIVEIS	5.0	6.0	3.0	4.6
COBRA FORCE	5.0	7.0	5.0	5.6
HAMMER FIST + NIVEIS	6.0	8.0	8.0	7.3
FUTURE BIKE + NIVEIS	3.0	6.0	6.0	5.3
CRAZY CARS II	0.0	9.0	8.0	5.6
PERIGO DELGADO + NIVEIS	2.0	3.0	5.0	3.3
HIPSYS + NIVEL	6.0	8.0	7.0	7.0
SUPER DRAGON SLAYER	4.0	4.0	4.0	4.0
DEFENDERS OF THE EARTH + NIVEIS	7.0	10	8.0	8.3
OPERATION HORNUS	5.0	6.0	9.0	6.6
TGI ACID GAMES + NIVEIS	6.0	9.0	8.0	7.6
STREET GANG	4.0	6.0	5.0	5.0
MITH + NIVEIS	0.0	9.0	10.0	6.3

O.B.S- OS PROGRAMAS CRAZY CARS II & MITH RECEBERAM NOTA ZERO NO ITEM SOM EM VIRTUDE DOS MESMOS TEREM AS ROTINAS DE SOM VOLTADAS EXCLUSIVAMENTE PARA O SPECTRUM 128 K OU UTILISANDO-SE A INTERFACE EXPLORER.

Sessao Catalogo : by Rede Soft

Mapa completo do : Ghouls & Ghosts